

N.E.X.U.S.: Est un jeu de la société Nexus Productions Ltd. **GARANTIE**: si cette bande ou ce disque ne se charge pas, commencez par le ramener au magasin où vous l'avez acheté. Si vous ne pouvez pas vous procurer un rechange qui vous donne satisfaction, envoyez **SEULEMENT LA BANDE OU LE DISQUE**, accompagné(e) de tous les détails et justificatifs de votre achat à:

Nexus Productions Ltd. (Customer Services),
DSB House, 30 The High Street, BECKENHAM, KENT
BR2 0XW, ANGLETERRE.

Si la bande ou le disque présente une avarie quelconque, soit physique, soit du à l'emploi d'un matériel défectueux ou sale, veuillez inclure £3.00 pour couvrir les frais de remplacement. Cette garantie n'affecte en rien vos droits légaux.

Nous tentons toujours de répondre rapidement aux demandes de nos clients, mais nous vous prions de prévoir un délai de vingt-huit jours maximum pour la livraison. La copie, la location, le prêt, la publication imprimée ou la diffusion de cette cassette ou de ce disque et des instructions sont strictement interdits.

© 1986 Nexus Productions Ltd. Tous droits réservés.
CE JEU NE PEUT SE COMMANDER QU'AU JOYSTICK

N.E.X.U.S. est un jeu d'action et de dangers. Vous disposez d'un personnage animé qui peut donner des coups de poing et de pied, marcher, courir, sauter et faire des rouleaux. Il peut également tirer à la mitrailleuse et lancer des grenades. Vous saurez reconnaître ses amis et ses ennemis à l'aide des visages "digitalisés" de personnages réels. Mais, ne l'oubliez pas, seul **N.E.X.U.S.** peut vous aider à parvenir à votre véritable but.

POUR CHARGER.

COMMODORE 64/128: retirez toutes les cartouches, etc. Connectez seulement votre lecteur-enregistreur ou votre unité de disque. Branchez le joystick dans le port 2.

Selectionnez le mode 64 sur le CMB 128. Cassette: appuyez sur **SHIFT & RUN** du clavier, puis sur **PLAY** du lecteur de cassettes.

SPECTRUM 48/128: retirez toutes les cartouches, interfaces, etc. Connectez uniquement le lecteur-enregistreur de données et l'interface du joystick. Branchez le joystick dans sa douille. Selectionnez le mode 48K sur le Spectrum 128, puis tapez **LOAD***** et appuyez sur **ENTER** du clavier. Appuyez ensuite sur **PLAY** du lecteur de cassettes.

AMSTRAD 464/664/6128: retirez toutes les cartouches et interfaces, sauf celle de l'unité de disques (si elle n'est pas solidaire), et branchez le joystick.

Cassette: si votre unité de disques est connectée ou solidaire, appuyez simultanément sur les touches **SHIFT & @**, puis tapez **TAPE** et appuyez sur **ENTER**. Tapez ensuite **RUN** et d'appuyer sur **ENTER**.

Si votre machine est équipée d'un enregistreur de données intégré, il vous suffit de taper **RUN** et d'appuyer sur **ENTER**.

Disque: Si vous utilisez la version Amstrad sur disque, tapez **RUN/DISC** et appuyez sur **ENTER**.

OBJECTIF DU JEU.

Après un long voyage, vous êtes arrivé en Colombie, en Amérique du Sud, à la recherche d'un ami perdu. Il a été kidnappé par un abominable gang de trafiquants de la drogue, et l'on croit qu'il est détenu au Q.G. de ce gang. C'est ce complexe qui constitue la scène du jeu. Si vous voulez jouer - et gagner - voici vos objectifs:

1. Retrouvez votre ami et libérez-le.

ET
2. Recherchez les 128 données disséminées dans le Complex, et transformez-les en phrases reconnaissables,

que vous devrez retransmettre à votre journal par l'intermédiaire du local de transmissions (**TRANSMISSION ROOM**).

Si vous le préférez, vous pouvez tenter ce qui suit: semez le désordre autant que vous le pouvez dans le complexe, retrouvez votre copain et quittez les lieux! Vous ne durerez probablement pas longtemps et votre score sera modeste, mais vous vous amuserez...

VOTRE BRIEFING AVANT LA MISSION.

Vous êtes un journaliste expérimenté, et vous travaillez pour "Le Clairon". Vous êtes aussi calé en matière de survie qu'en journalisme. Un beau jour, votre rédacteur en chef vous convoque... une réunion urgente! Et il déclare: "Une de tes amis était en train d'enquêter sur un gang de trafiquants de drogue en Colombie. Nous venons d'apprendre qu'il a été kidnappé par le chef de la bande. Pars le retrouver, sors-le de là et ramène moi un scoop - cinq colonnes à la une!".

Votre rédacteur en chef vous réfère ensuite un dossier qui contient 32 "rumeurs" concernant les activités des trafiquants en question. Ces rumeurs, vous allez les trouver un peu plus bas... Quant aux réponses, elles sont dans le jeu. Chacune apparaît sous forme d'une phrase. Et chaque phrase est divisée en quatre parties; à vous de les découvrir. Il y en a 128 en tout. Editez-les sous forme de phrases complètes sur vos **EDITING TERMINALS** (terminaux d'édition) pour créer les 32 réponses. Retransmettez ces phrases à votre rédacteur en chef par l'intermédiaire d'un terminal du local de transmissions (**TRANSMISSION ROOM**). Chaque question contient un indice qui vous aidera à rassembler les mots en une phrase, et à apprendre les réponses.

LES RUMEURS.

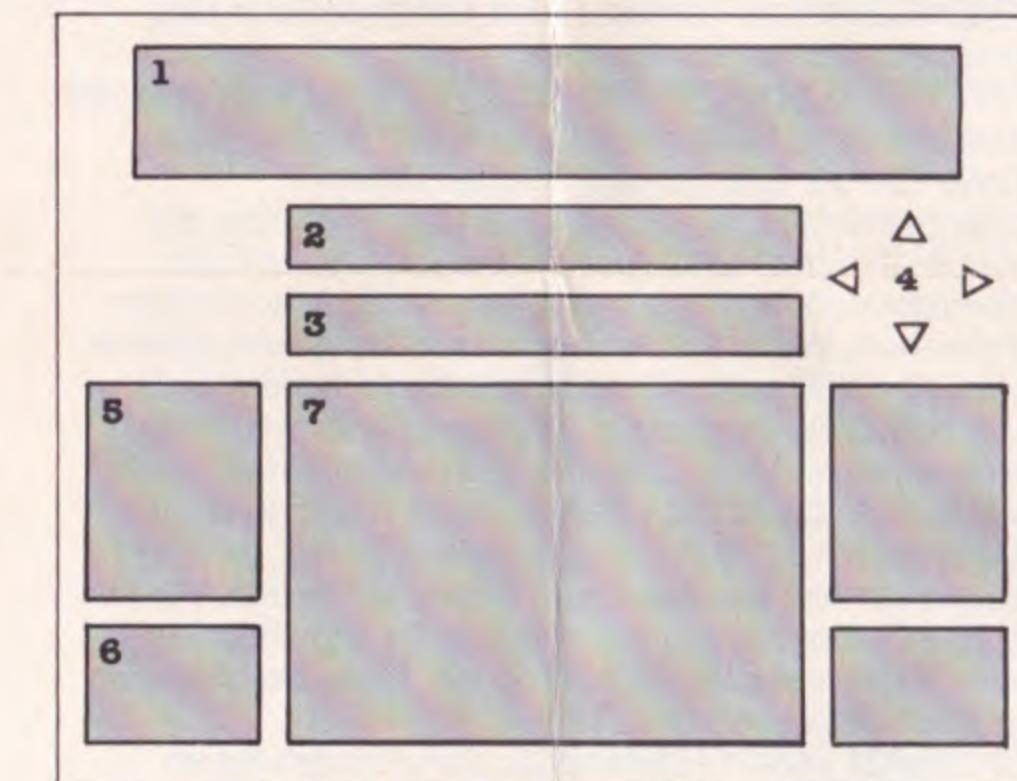
1. Le nom de l'officier qui dirige les opérations?
2. Où sont fabriqués les narcotiques?
3. Quel est le nom de l'organisation "prête-nom"?
4. Comment s'appelle le grand savant impliqué?
5. Quel est le nom de l'entreprise de construction qui a réalisé le complexe?
6. Quelle fréquence le gang utilise-t'il pour ses communications?
7. Combien de membres le gang comprend-il?
8. Comment les chefs entrent - ils et sortent - ils du complexe?
9. Où se trouve le centre de formation du gang?
10. Comment s'appellent les gardes d'élite du gang?
11. Quel est le nom de leur commandant?
12. Comment les stupéfiants sont-ils dissimulés pour l'expédition?
13. Quelle est l'identité du politicien qui prête son nom à cette opération?
14. Et l'opération aux USA: comment s'appelle-t-elle?
15. Quel est le pays qui sert de "relais" à l'opération?
16. Comment la drogue est-elle transportée dans les USA?
17. Où les stupéfiants sont-ils stockés aux USA?
18. Les stupéfiants sont-ils envoyés vers d'autres pays?
19. Qui finance cette opération?
20. Le gang gagne des fonds considérables... A quoi servent-ils donc?
21. Qui fournit les armes au gang?
22. Combien de prisonniers le gang a-t-il fait?
23. Il paraît qu'on les torture... Pouvez-vous confirmer les méthodes utilisées?
24. Quel est le nom du membre de **N.E.X.U.S.** qu'on dit être agent double?
25. Le nom du journal rival qui enquête également sur cette affaire?
26. Quel est l'organisme de sûreté qui a réussi à s'infiltrer parmi les membres du gang?
27. Le Commissaire Principal de Miami a-t-il été tué par

le gang?

28. A combien se monte la production mensuelle de stupéfiants?
29. Heure et date de la prochaine expédition?
30. Nom du "contact" responsable de la prochaine expédition?
31. Où les "marchandises" doivent-elles être livrées?
32. Combien vaut la "marchandise" qui va être livrée (au prix de détail)?

LE GROUPE N.E.X.U.S.

Une fois que vous serez parvenu jusqu'à la plage souterraine qui vous accueille au début du jeu, vous allez découvrir TONY. Il fait partie de **N.E.X.U.S.**, un groupe d'agents secrets qui se sont infiltrés dans le gang, pour mieux le détruire. Tony et ses amis sont là pour vous aider. Regardez bien la fenêtre suivante. Respectez vos instructions. Apprenez. Seul **N.E.X.U.S.** peut vous fournir de nouvelles armes, de nouveaux talents et des informations essentielles.



L'ECRAN.

1. Zone animée.
2. Fenêtre de texte, qui affiche des instructions ou des ordres émanant des divers personnages du jeu.
3. Radar: les personnages que vous ne pouvez voir y figurent sous forme de blocs lumineux. Les blocs sombres correspondent à des ascenseurs, à des portes, etc.
4. Voyants lumineux: signalent l'orientation générale des "contacts" ou des rendez-vous, etc.
5. Les fenêtres "personnages" vont vous aider à identifier les membres de **N.E.X.U.S.**, vos ennemis, etc.
6. L'icône ID. La couleur du costume correspond au personnage affiché dans la zone animée.
7. Zone d'affichage. Elle vous explique les phases du jeu à l'avance, et vous présente les menus et la carte. Votre position sur la carte est signalée par un point clignotant.

POUR CONTROLER VOTRE PERSONNAGE.

MOUVEMENTS DU JOYSTICK

LE PERSONNAGE BOUGE VERS LA GAUCHE N.E.X.U.S.

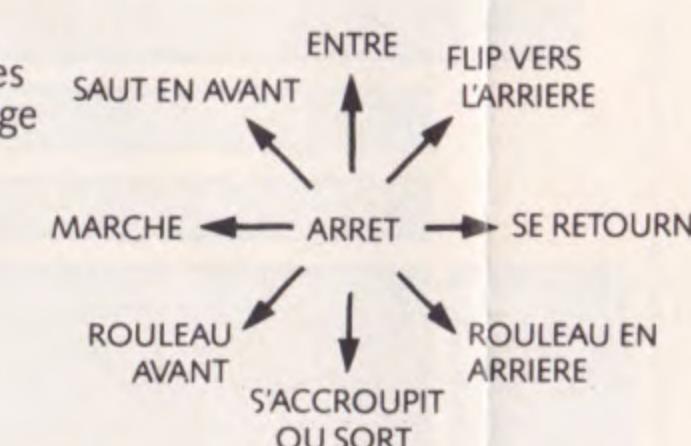
Le schéma représente les mouvements du personnage, avec commande par joystick seulement. Poussez le joystick dans le sens du mouvement que vous voulez faire.

NOTE

Le mouvement **ENTRE (GO-IN)** vous permet de faire exécuter les mouvements suivants (en fonction de l'endroit

où vous êtes): appeler un ascenseur, entrer dans un ascenseur, entrer dans des pièces, fouiller des pièces, afficher la carte du complexe et utiliser les terminaux.

La position de ces mouvements sera inversée si vous faites tourner le personnage vers la droite.



MOUVEMENTS - JOYSTICK ET BOUTON "FIRE" (DE TIR).

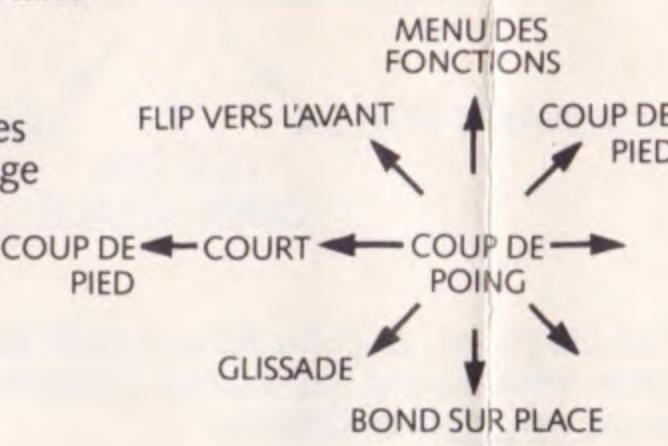
LE PERSONNAGE BOUGE VERS LA GAUCHE

Déplacez le joystick dans le sens choisi, maintenez-le et appuyez sur le bouton: le personnage exécute les mouvements indiqués sur le schéma.

NOTE

1. Comme vous le voyez, vous pouvez exécuter toute une série de mouvements en maintenant simplement le joystick en position et en appuyant sur le bouton. Par exemple, si le personnage est face à gauche, vous le faites marcher en tirant le joystick vers la gauche. Pour le faire courir, maintenez le joystick dans la même position et appuyez sur le bouton de tir. Un nouvel appui lui fera donner un coup de pied en sautant.

La position de ces mouvements sera inversée si vous faites tourner le personnage vers la droite.



MODE DE FONCTIONS POUR LES "TRUCS" SPECIAUX.

comme vous le voyez d'après les schémas qui précèdent, en poussant le joystick et le bouton de tir, vous pouvez sélectionner les **FONCTIONS**. Ceci vous fait passer à un menu à partir duquel vous allez pouvoir choisir l'un, plusieurs ou tous les "trucs" suivants:

1. Les fenêtres "personnages" vont vous aider à identifier les membres de **N.E.X.U.S.**, vos ennemis, etc.
2. L'icône ID. La couleur du costume correspond au personnage affiché dans la zone animée.
3. Zone d'affichage. Elle vous explique les phases du jeu à l'avance, et vous présente les menus et la carte. Votre position sur la carte est signalée par un point clignotant.
4. Voyants lumineux: signalent l'orientation générale des "contacts" ou des rendez-vous, etc.
5. Les fenêtres "personnages" vont vous aider à identifier les membres de **N.E.X.U.S.**, vos ennemis, etc.
6. L'icône ID. La couleur du costume correspond au personnage affiché dans la zone animée.
7. Zone d'affichage. Elle vous explique les phases du jeu à l'avance, et vous présente les menus et la carte. Votre position sur la carte est signalée par un point clignotant.

POUR CONTROLER LES MITRAILLETTES/ MITRAILLEUSES ET LES GRENADES CHIMIQUES.

quand vous sélectionnez une arme donnée, ceci ne vous empêche pas d'exécuter tous les mouvements figurant sur les schémas du joystick et du bouton. Mais, quand vous faites arrêter votre personnage (joystick au point neutre) et que vous appuyez sur le bouton de tir, il sort sa mitrailleuse et lance une de ses grenades.

POUR DESARMER OU CHANGER D'ARME.

poussez le joystick vers le haut et appuyez sur le bouton. Ceci vous fait passer en mode **FONCTIONS**. Sélectionnez

une flèche et appuyez sur le bouton pour changer d'arme. Pour vous désarmer et cacher l'arme, sélectionnez la commande **DISARM** (désarmer) et appuyez sur le bouton de tir.

BLESSURES ET EMPRISONNEMENT

pendant le jeu, vous allez recevoir des coups, ou même des balles. Si vous en recevez trop, votre personnage va refuser de se tenir debout. L'écran disparaît, puis vous le retrouvez à l'hôpital. Vous pouvez également être capturé et incarcéré. Si vous avez coopéré avec **N.E.X.U.S.**, ses membres vous aideront probablement à vous échapper de votre cellule. Il vous suffit de vous armer de patience. Si vous vous retrouvez trop souvent à l'hôpital ou en prison, **N.E.X.U.S.** va peut-être décider que vous constituez un trop gros risque et vous abandonner. En ce cas, vous en serez informé. Vous pouvez, vous aussi, blesser les gardes. La gravité des blessures que vous leur infligez dépendra de votre aptitude ou de l'arme choisie, ainsi que de leur force.

POUR GLANER DES INFORMATIONS.

chaque fois que vous entrez dans une pièce du complexe, vous pouvez chercher des informations. Pour ce faire, placez le personnage à côté d'un objet. Poussez le joystick vers le haut pour choisir le **GO IN (ENTRE)**. Une fois que vous avez trouvé une ou plusieurs parties d'une réponse aux questions de votre rédacteur en chef, partez à la recherche d'un terminal d'édition.

TERMINAUX INFORMATIQUES

pendant le jeu, vous allez voir trois sortes de terminaux: servez-vous en pour atteindre votre objectif. Pour activer un terminal, placez votre personnage à proximité, puis poussez le joystick vers le haut pour sélectionner **GO IN**. Ceci vous fait entrer dans le menu-utilisateur du terminal. **TERMINAUX D'EDITION ROUGES**: ils présentent les parties de phrase que vous avez trouvées. Servez-vous en pour éditer ces éléments en phrases reconnaissables. Les questions contiennent des indices qui pourront peut-être vous aider. Les informations traitées seront automatiquement mémorisées dans l'Unité Centrale. Une fois que vous arrivez dans le local des transmissions, elles seront mises à votre disposition. Si vous n'utilisez pas les terminaux d'édition, vous allez peut-être perdre des informations, trouvées lors de votre capture.

TERMINAUX PERSONNELS BLEUS: vous montrent les membres de **N.E.X.U.S.** et vous indiquent les talents ou objets dont ils disposent pour vous aider. Quand vous sélectionnez une personne, un voyant s'allume en haut et à droite de l'écran. Servez-vous en pour retrouver votre contact.

TERMINAUX DE TRANSMISSION NOIRS: se trouvent dans le **LOCAL DES TRANSMISSIONS**. vous pouvez transmettre, à partir de ce local, les phrases que vous avez recueillies, et savoir si vous êtes en train de réussir.

POUR TERMINER LE JEU.

Vous vous échappez du complexe de la même manière que vous y êtes entré, c'est-à-dire par la rivière souterraine.

POUR SAUVEGARDER UN JEU EN COURS.

Le menu des fonctions vous offre la chance de sauvegarder un jeu en cours sur bande. Pour sélectionner ce menu, poussez le joystick vers le haut, puis appuyez sur le bouton de tir. Sélectionnez l'option **SAVE** (sauvegarde) du menu principal, puis suivez les instructions qui vous sont données.

Manufactured in the U.K. under licence from Nexus Productions by U.S. Gold Limited, Unit 10, The Parkway Industrial Centre, Heneage Street, Birmingham B7 4LY.

NEXUS

LADEANLEITUNG

COMMODORE 64/128: Alle Kassetten usw. entfernen. Nur Kassettengerät oder Diskettenlaufwerk anschließen. Joystick an Anschluß 2 anschließen. CBM 128 wählen. Kassette: **SHIFT & RETURN** auf der Tastatur drücken, dann **WIEDERGABE** am Kassettengerät. Diskette: **LOAD "NEXUS"**, 8.1 eingeben, dann **RETURN** drücken.

SPECTRUM 48/128: Alle Kassetten, Schnittstellen und dergl. entfernen. Nur Kassettengerät und Joystick. Schnittstellen anschließen. Joystick in die Buchse stecken. Modus 48K am Spectrum 128 wählen. Dann **LOAD** eingeben und **ENTER** auf der Tastatur drücken, dann **PLAY** am Kassettengerät.

AMSTRAD 464/664/6128: Alle Kassetten und Schnittstellen entfernen, außer dem Diskettenlaufwerk (falls nicht eingebaut). Und Joystick einstecken. Kassette: Wenn Ihr Diskettenlaufwerk angeschlossen oder eingebaut ist, **SHIFT** und die Taste **&@** gleichzeitig drücken, dann **TAPE** eingeben und **ENTER** drücken. Dann **RUN** eingeben und **ENTER** drücken. Wenn Ihr Gerät nur ein eingebautes Bandgerät hat, einfach **RUN** eingeben und **ENTER** drücken. Wenn Sie mit einem Amstrad mit Diskette spielen. **RUN** eingeben und **ENTER** drücken.

ZIEL DES SPIELS: Sie sind nach Kolumbien in Südamerika gereist, auf der Suche nach einem verlorenen Freund. Er wurde von einem übeln Rauschgiftrift entführt. Und man glaubt, daß er im Hauptquartier dieses Rauschgiftrifts gefangen gehalten wird. In diesem Hauptquartier findet das Spiel statt. Wenn Sie auf Sieg spielen wollen, haben Sie folgende Ziele: 1. Ihren Freund zu finden und ihn zu befreien.

UND: 2. Die 128 Informationen zu sammeln, die im Gebäudekomplex verteilt sind. Setzen Sie diese Informationen zu erkennbaren Sätzen zusammen. Dann senden Sie diese Sätze zurück an Ihre Zeitschrift über den **SENDERAUM**.

Sie können auch versuchen, folgendes Ziel zu erreichen: Sie verursachen im Gebäudekomplex so viel Aufruhr wie möglich. Sie finden Ihren Freund und machen sich aus dem Staub. Es ist unwahrscheinlich, daß Sie lange überleben, außer wenn Sie eine ausreichend hohe Punktzahl erreichen aber vielleicht haben Sie trotzdem Spaß.

BESCHREIBUNG DER MISSION: Sie sind ein erfahrener Journalist, der für die Zeitschrift Clarion arbeitet. Sie sind im Journalismus und Überleben gebürt. Eines Tages ruft Sie Ihr Schriftleiter zu einem dringenden Gespräch in sein Büro. Er sagt:

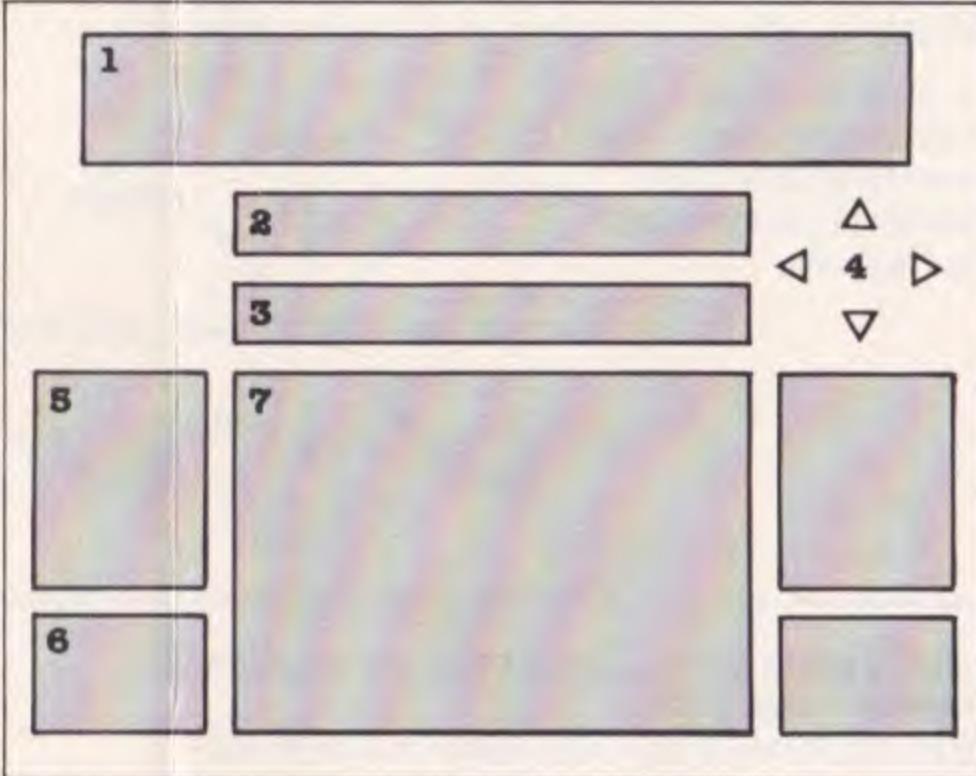
"Einer Ihrer Freunde untersuchte ein Rauschgiftproblem in Kolumbien. Wir haben gerade gehört, daß er vom Rauschgiftrift entführt wurde. Ich möchte, daß Sie nach Kolumbien fahren. Bringen Sie ihn in Sicherheit und schreiben Sie eine interessante Story." Der Schriftleiter übergibt Ihnen eine Akte, die 32 Gerüchte über die Tätigkeit des Rauschtrifts enthält. Nachstehend finden Sie einen Ausdruck dieser Gerüchte. Die Antworten finden Sie im Spiel. Jede hat die Form eines Satzes. Und jeder Satz ist in 4 Teile unterteilt. Sammeln Sie die Teile – insgesamt 128. Setzen Sie sie mit Hilfe der **KORREKTERMINALE** zu ganzen Sätzen zusammen, so daß die 32 Antworten entstehen. Senden Sie die Antworten zurück an Ihren Schriftleiter über das Terminal im **SENDERAUM**. Jede der Fragen enthält einen Hinweis, der Ihnen hilft, die Sätze zusammenzustellen und die Antworten zu erfahren.

DIE GERÜCHTE: 1. Der Name des Offiziers, der hinter der Sache steht. 2. Wo wird das Rauschgift hergestellt? 3. Wie heißt die kolumbianische Frontorganisation? 4. Wie heißt der leitende Wissenschaftler der Bande? 5. Wie heißt die Baufirma, die den Gebäudekomplex erstellte? 6. Welche Sendefrequenz benutzt der Ring? 7. Wieviel Leute beschäftigt der Ring? 8. Wieviel Spitzenträger des Rings gehen im Gebäude aus ein? 9. Wo bildet der Ring sein Personal aus? 10. Wie heißen die Wachen des Rings? 11. Wie heißt ihr Kommandeur? 12. Wie wird Rauschgift für den Versand getarnt? 13. Wie heißt der Politiker, der der Organisation vorsteht? 14. Wie heißt die amerikanische Frontoperation? 15. Welches Land wird als Zwischenstation benutzt? 16. Welches Transportmittel wird benutzt, um das Rauschgift in die USA zu bringen? 17. Wird das Rauschgift in andere Länder versandt? 18. Wer finanziert die Operation? 19. Der Ring hat Einkünfte. Wozu werden diese benutzt? 20. Wer liefert den Ring mit Waffen? 21. Wie viele Gefangene hat der Ring? 22. Es gibt Gerüchte über Folterungen. Können Sie die benutzten Verfahren bestätigen? 23. Name des Mitglieds von Nexus, das Gerüchten zufolge ein Doppelspieler ist? 24. Name der rivalisierenden Zeitschrift, die die Story untersucht. 25. Welche Sicherheitsorganisation hat den Ring infiltriert? 26. Wurde der Chef der Polizei von Miami vom Ring ermordet? 27. Wie hoch ist die monatliche Rauschgiftproduktion? 28. Zeit und Datum der nächsten Sendung. 29. Name der Kontakterson für die nächste Sendung. 30. Wohin wird die Sendung geliefert? 31. Verkaufswert der nächsten Sendung?

DIE NEXUS GRUPPE: Wenn Sie zu Beginn des Spiels auf dem unterirdischen Strand landen, treffen Sie auf Tony. Er ist Mitglied von **NEXUS**, einer Gruppe Geheimagenten, die daran arbeiten, den Rauschtrift von innen zu sprengen. Tony und seine Freunde helfen Ihnen. Beobachten Sie das nächste Fenster. Folgen Sie den Anleitungen. Lernen Sie. Neue Waffen erhalten Sie nur durch **NEXUS**, ebenso ihre Fähigkeiten und wichtige Informationen.

DER BILDSCHIRM: 1. Bewegliche Spielfläche. 2. Anleitungen in den Textfenstern oder Befehle von den Figuren im Spiel.

3. Radar zeigt die Figuren außerhalb des Sichtfeldes als Lichtblöcke. Dunkle Blöcke sind Lifte, Türen usw.
4. Signalleuchten. Diese zeigen die allgemeine Richtung von Kontaktpersonen oder des gewählten Ortes an.
5. Figurenfenster helfen Ihnen, die Mitglieder von **NEXUS** und Ihre Gegner zu finden.
6. ID Zeichen. Die Farbe des Anzuges zeigt die im Bewegten Teil dargestellte Figur an.
7. Dargestellter Bereich. Vorschau auf die Bewegungen, Darstellung der Menüs und der Karte. Ihre Position auf der Karte wird von einem blinkenden Punkt dargestellt.



STEUERN IHRER FIGUR

BEWEGUNGEN DES JOYSTICK

FIGUR NACH LINKS



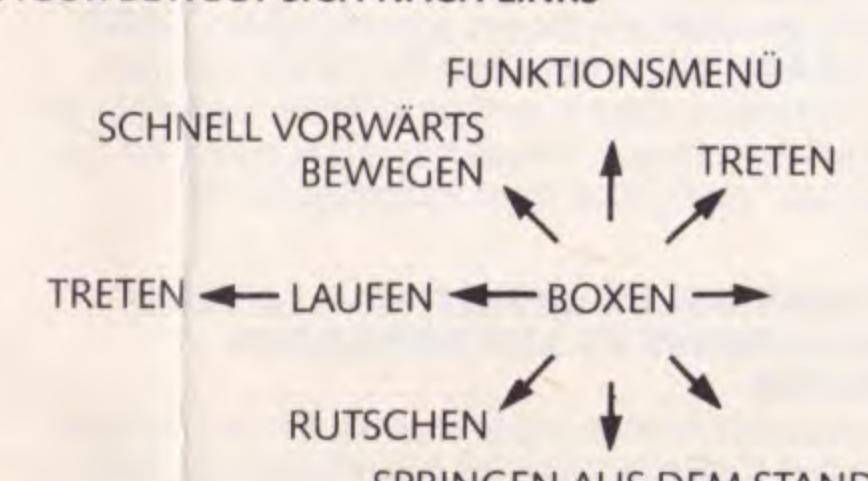
Das Diagramm zeigt die Bewegungen der Figuren nur unter Verwendung des Joystick. Drücken Sie den Joystick in die gewünschte Richtung.

ANMERKUNG

Mit der Bewegung **HINEINGEHEN** können Sie folgende Bewegungen ausführen, abhängig von Ihrem Standort: Lifte rufen, Lifte betreten, Zimmer betreten, suchen, Gebäudekarte anzeigen und Terminal benutzen.

BEWEGUNGEN MIT DEM JOYSTICK UND FIRE KNOFF

FIGUR BEWEGT SICH NACH LINKS



Bewegen Sie den Joystick in eine gewählte Richtung. Halten Sie ihn in dieser Position und drücken Sie den Fire Knob. Die Figur führt dann die zusätzlichen im Diagramm angegebenen Bewegungen aus.

ANMERKUNG

1. Wie Sie sehen können, können Sie eine ganze Reihe Bewegungen ausführen, indem Sie den Joystick in Position halten und Fire drücken. Wenn zum Beispiel eine Figur nach links gerichtet ist, wird sie durch Ziehen des Joystick nach Links zum Gehen gebracht. Wenn Sie den Joystick in Position halten und Fire drücken, läuft sie. Dann drücken Sie Fire erneut, so daß sie einen fliegenden Tritt ausführt.

FUNKTIONSMODUS FÜR BESONDERE FÄHIGKEITEN

Wie Sie aus den Diagrammen für Joystick und Fire entnehmen können, können Sie durch Drücken des Joystick und von Fire **FUNKTIONEN** wählen. Durch diese Wahl schalten Sie zu einem Menü, von dem Sie einige oder alle der folgenden Fähigkeiten wählen können: Maschinengewehr, Betäubungsgranate(n), Foto/Kamera, grüßen, entwaffen (d.h. eine Waffe ablegen). Zur Wahl einer der Fähigkeiten den Joystick in Pfeilrichtung neben die Fähigkeit bewegen. Fire drücken, so daß Sie die Fähigkeit benutzen können, die Sie auf dem Bildschirm sehen. Wenn Sie natürlich noch keine Gegenstände wie ein Maschinengewehr gefunden oder erhalten haben, haben Sie keinen Zugriff zu der jeweiligen Fähigkeit.

STEUERN VON MASCHINENGEWEHREN UND BETÄUBUNGSGRANATEN

Wenn Sie eine spezielle Waffe wählen, sind Sie trotzdem in der Lage, alle in den Diagrammen für Joystick/Fire aufgeführten Bewegungen auszuführen. Wenn Sie jedoch die Figur anhalten (mit dem Joystick in der Mitte) und Fire drücken, drückt sie entweder das Maschinengewehr ab oder wirft eine Betäubungsgranate.

ENTWANFEN ODER AUSTAUSCHEN VON WAFFEN

Joystick nach oben und Fire drücken. Damit kommen Sie in Funktionsmodus. Hier können Sie von einer Waffe auf die andere umschalten: Einen Pfeil wählen und Fire drücken. Sie können auch entwaffen, d.h. die Waffe verstecken. Hierzu wählen Sie den Befehl **DISARM** und drücken auf **FIRE**.

VERWUNDUNG UND GEFANGENNAHME

Während des Spiels müssen Sie Schläge einstecken oder werden sogar von Kugeln getroffen. Wenn Sie zu häufig getroffen werden, stellen Sie fest, daß sich Ihre Figur weigert, aufrecht stehen zu bleiben. Der Bildschirm wird leer, und Sie erwachen im Krankenhaus. Sie können auch gefangen genommen werden und sich in einer Gefängniszelle wiederfinden. Wenn Sie mit **NEXUS** zusammengearbeitet haben, besteht die Chance, daß Ihnen diese Organisation zur Flucht verhilft. Sie werden feststellen, daß Sie sich häufig im Krankenhaus oder Gefängnis wiederfinden. **NEXUS** kann dann beschließen, daß Sie zu einem großen Risiko darstellen, so daß ihr nichts daran liegt, Sie zu retten. Wenn dies geschieht, informiert Sie das Spiel.

Sie können auch Wachen verletzen. Ihre Fähigkeit, sie zu übermannen, hängt von Ihrer Fähigkeit oder der Waffenwahl ab und ihrer Stärke.

SAMMELN VON INFORMATIONEN

Wenn Sie einen Raum im Gebäudekomplex betreten, können Sie nach Informationen suchen. Das geschieht, indem Sie die Figur neben einen Gegenstand stellen. Den Joystick nach oben drücken, um die Bewegung **HINEINGEHEN** auszuführen. Wenn Sie den (die) Teil(e) der Antwort auf die Fragen des Schriftleiters gefunden haben, suchen Sie nach einem Korrekturterminal.

COMPUTERTERMINALE

Beim Spiel sehen Sie drei Computerterminale. Diese benutzen Sie, um Ihr Ziel zu erreichen. Sie bedienen ein Terminal, indem Sie die Figur daneben stellen. Dann drücken Sie den Joystick nach oben, um die Bewegung **HINEINGEHEN** zu wählen. Damit kommen Sie in das Benutzermenü für das Terminal.

ROTE KORREKTERMINALE: Diese zeigen die Teile der Sätze, die Sie gefunden haben. Mit dem Terminalmenü können Sie die Teile zu erkennbaren Sätzen zusammensetzen. Die Fragen enthalten Hinweise, die Ihnen helfen können. Die vom Terminal bearbeiteten Informationen werden automatisch im Zentralcomputer gespeichert. Wenn Sie den Senderaum erreichen, steht er Ihnen zur Verfügung. Wenn Sie die Korrekturterminale nicht benutzen, können Sie gefundene Informationen verlieren, wenn Sie gefangen genommen werden.

BLAUE PERSONALTERMINALE: Diese zeigen Ihnen die Mitglieder der **NEXUS** Gruppe. Stellen Sie fest, wer die Fähigkeiten hat, die Ihnen zum Überleben helfen. Wenn Sie eine Person wählen, schaltet sich die Signalleuchte (oben rechts auf dem Bildschirm) ein. Diese benutzen Sie, um Ihre Kontakterson zu finden.

SCHWARZE SENDERAMINALE: Diese finden Sie im **SENDERAUM**. Von hier können Sie die Sätze senden, die Sie gesammelt haben. Hier erfahren Sie über den Erfolg Ihres Spiels.

BEENDEN DES SPIELS

Sie fliehen aus dem Gebäudekomplex über den gleichen Weg, wie Sie hineinkamen, über den unterirdischen Fluss.

ZWISCHENSPEICHERN EINES SPIELS BEIM SPIELEN

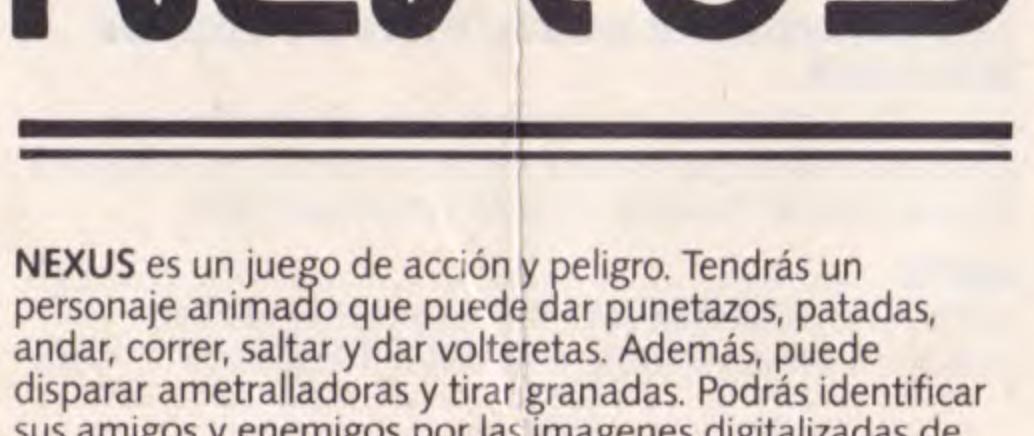
Dieses Funktionsmenü bietet Ihnen die Gelegenheit, ein nicht beendetes Spiel auf Band zwischenzuspeichern. Sie wählen das Funktionsmenü durch Drücken des Joystick nach oben und von Fire. Wählen Sie die Option **SAVE** (Zwischenspeichern aus dem Menü und befolgen Sie die Anleitung).

ANMERKUNG

Mit der Bewegung **HINEINGEHEN** können Sie folgende Bewegungen ausführen, abhängig von Ihrem Standort: Lifte rufen, Lifte betreten, Zimmer betreten, suchen, Gebäudekarte anzeigen und Terminal benutzen.

BEWEGUNGEN MIT DEM JOYSTICK UND FIRE KNOFF

FIGUR BEWEGT SICH NACH RECHTS



Bewegen Sie den Joystick in eine gewählte Richtung. Halten Sie ihn in dieser Position und drücken Sie den Fire Knob. Die Figur führt dann die zusätzlichen im Diagramm angegebenen Bewegungen aus.

ANMERKUNG

1. Wie Sie sehen können, können Sie eine ganze Reihe Bewegungen ausführen, indem Sie den Joystick in Position halten und Fire drücken. Wenn zum Beispiel eine Figur nach rechts gerichtet ist, wird sie durch Ziehen des Joystick nach rechts zum Gehen gebracht. Wenn Sie den Joystick in Position halten und Fire drücken, läuft sie. Dann drücken Sie Fire erneut, so daß sie einen fliegenden Tritt ausführt.

FUNKTIONSMODUS FÜR BESONDERE FÄHIGKEITEN

Wie Sie aus den Diagrammen für Joystick und Fire entnehmen können, können Sie durch Drücken des Joystick und von Fire **FUNKTIONEN** wählen. Durch diese Wahl schalten Sie zu einem Menü, von dem Sie einige oder alle der folgenden Fähigkeiten wählen können: Maschinengewehr, Betäubungsgranate(n), Foto/Kamera, grüßen, entwaffen (d.h. eine Waffe ablegen). Zur Wahl einer der Fähigkeiten den Joystick in Pfeilrichtung neben die Fähigkeit bewegen. Fire drücken, so daß Sie die Fähigkeit benutzen können, die Sie auf dem Bildschirm sehen. Wenn Sie natürlich noch keine Gegenstände wie ein Maschinengewehr gefunden oder erhalten haben, haben Sie keinen Zugriff zu der jeweiligen Fähigkeit.

STEUERN VON MASCHINENGEWEHREN UND BETÄUBUNGSGRANATEN

Wenn Sie eine spezielle Waffe wählen, sind Sie trotzdem in der Lage, alle in den Diagrammen für Joystick/Fire aufgeführten Bewegungen auszuführen. Wenn Sie jedoch die Figur anhalten (mit dem Joystick in der Mitte) und Fire drücken, drückt sie entweder das Maschinengewehr ab oder wirft eine Betäubungsgranate.

ENTWANFEN ODER AUSTAUSCHEN VON WAFFEN

Joystick nach oben und Fire drücken. Damit kommen Sie in Funktionsmodus. Hier können Sie von einer Waffe auf die andere umschalten: Einen Pfeil wählen und Fire drücken. Sie können auch entwaffen, d.h. die Waffe verstecken. Hierzu wählen Sie den Befehl **DISARM** und drücken auf **FIRE**.

por el "rey" de los traficantes. Quiero que vayas allí, le liberes, y me consigas un reportaje de primera plana."

El director te da un expediente que contiene 32 rumores sobre las actividades de la banda de traficantes. A continuación verás la lista. Las respuestas se encuentran en el juego. Cada una tiene forma de frase. Y cada frase está dividida en cuatro partes. Recoge esas partes, que son 128 en total, y forma frases completas con ellas en los TERMINALES DE EDICION, hasta crear 32 respuestas.

Envía las respuestas al director por medio de un terminal en la SALA DE TRANSMISIONES. Cada una de las preguntas contiene una pista que te ayudará a construir frases y dar con las respuestas adecuadas.

LOS RUMORES

1. El nombre del oficial del ejército que está detrás de la operación?
2. Dónde se producen las drogas?
3. Cuál es el nombre de la tapadera Colombiana?
4. Comó se llama el jefe de los científicos?
5. Comó se llama la constructora del edificio de la sede?
6. Qué frecuencia de onda usa la banda en sus comunicaciones?
7. Cuantos empleados tiene la banda?
8. Cuantos jefes de la banda entran y salen de la sede?
9. Dónde entrena la banda a sus empleados?
10. Cómo se llaman los guardianes especiales de la banda?
11. Cómo se llama su comandante?
12. Cómo esconden las drogas para su transporte?
13. Cómo se llama el político americano que sirve de tapadera en USA?
14. Cómo se llama la tapadera en USA?
15. Qué país se usa como base de tránsito?
16. Qué tipo de transporte se usa para introducir la droga en USA?
17. Dónde se almacenan las drogas en USA?
18. Se envían las drogas a otros países?
19. Quién financia la operación?
20. La banda gana mucho dinero. Pará que lo usa?
21. Quién provee a la banda con armamento?
22. Cuántos prisioneros tiene la banda en su poder?
23. Hay rumores que apuntan a la tortura. Puedes confirmar qué métodos se usan?
24. El nombre del agente **NEXUS** que puede ser un agente doble?
25. El nombre del periódico rival que está investigando esta historia?
26. Qué fuerza de seguridad ha infiltrado la banda?
27. Fue el jefe de la Policía de Miami asesinado por la banda?
28. Cuál es la cantidad de drogas producidas mensualmente?
29. La hora y fecha del próximo envío?
30. El nombre del contacto para el próximo envío?
31. Dónde se va a entregar el próximo envío?
32. El valor en la calle del próximo envío?

EL GRUPO N.E.X.U.S.

Cuando aterrices en la playa subterránea al comienzo del juego, te encontrarás intenta destruir la banda desde dentro. Tony y sus amigos te ayudarán. Mira los nuevos conocimientos y la información vital.

LA PANTALLA

1. Zona de juego.
2. Ventana donde aparecen instrucciones u órdenes de los personajes del juego.
3. Radar. Te muestra personajes fuera de tu campo de visión, que se ven como cuadros claros.